

NOMBRE DEL PERSONAJE _____ JUGADOR _____

RAZA _____ CLAN/SUBRAZA _____ TAMAÑO _____ SEXO _____

CLASE _____ NIVEL _____ NEP _____ ALINEAMIENTO _____ HONOR _____



NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL	TOTAL	HERIDAS/PG ACTUALES	DAÑO ATENUADO	REDUCCIÓN DEL DAÑO	TIPO DE DG	VELOCIDAD
FUE FUERZA										
DES DESTREZA										
CON CONSTITUCIÓN										
INT INTELIGENCIA										
SAB SABIDURÍA										
CAR CARISMA										

PG PUNTOS DE GOLPE _____

CA CLASE DE ARMAD. _____ = 10 + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

INICIATIVA MODIFICADOR _____

ATAQUE BASE BONIFICADOR _____

CORRUPCIÓN SOMBRÍA _____

BONIF. ARMADURA _____ BONIF. ESCUDO _____

MOD. DESTREZA _____ MOD. TAMAÑO _____ ARMADURA NATURAL _____ MOD. VARIOS _____

PROB. DE FALLO _____ FALLO CONJURO ARCANO _____ PENALIZADOR DE ARMADURA _____ RESISTENCIA A CONJUROS _____

TIROS DE SALVACIÓN

FORTALEZA (CONSTITUCIÓN) TOTAL = SALVACIÓN BASE + MOD. DE CARACT. + MOD. DE MAGIA + MOD. VARIOS + MOD. TEMPORALES + MOD. CONDICIONALES

REFLEJOS (DESTREZA) TOTAL = SALVACIÓN BASE + MOD. DE CARACT. + MOD. DE MAGIA + MOD. VARIOS + MOD. TEMPORALES + MOD. CONDICIONALES

VOLUNTAD (SABIDURÍA) TOTAL = SALVACIÓN BASE + MOD. DE CARACT. + MOD. DE MAGIA + MOD. VARIOS + MOD. TEMPORALES + MOD. CONDICIONALES

CUERPO A CUERPO (BONIF. ATAQUE) TOTAL = ATAQUE BASE + MOD. FUE + MOD. TAMAÑO + MOD. VARIOS + MOD. TEMPORAL

A DISTANCIA (BONIF. ATAQUE) TOTAL = ATAQUE BASE + MOD. DES + MOD. TAMAÑO + MOD. VARIOS + MOD. TEMPORAL

ARMA			BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	PESO	TIPO	TAMAÑO	PROPIEDADES ESPECIALES	

ARMA			BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	PESO	TIPO	TAMAÑO	PROPIEDADES ESPECIALES	

ARMA			BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	PESO	TIPO	TAMAÑO	PROPIEDADES ESPECIALES	

ARMADURA/OBJ. PROTECTOR		TIPO	BONIF. ARMADURA	BONIF. DES MAX.
PENALIZADOR	FALLO CONJURO	VELOCIDAD	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

ESCUDO/OBJ. PROTECTOR		BONIF. ARMADURA	PESO	PENALIZADOR	FALLO CONJURO
PROPIEDADES ESPECIALES					

MUNICIÓN

TRANSCLASA	HABILIDADES					RANGO MAX.	/
	NOMBRE	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS	
<input type="checkbox"/>	ABRIR CERRADURAS	DES					
<input type="checkbox"/>	ALQUIMIA	INT					
<input type="checkbox"/>	ARTE ()	INT					
<input type="checkbox"/>	AVERIGUAR INTENCIONES ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	AVISTAR ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	BUSCAR ■	INT					
<input type="checkbox"/>	CONCENTRACIÓN ■	CON					
<input type="checkbox"/>	CONCENTRACIÓN DE IAIJUTSU	CAR					
<input type="checkbox"/>	CONOCIMIENTO DE CONJUROS	INT					
<input type="checkbox"/>	DESCIFRAR ESCRITURA	INT					
<input type="checkbox"/>	DIPLOMACIA ■	CAR					
<input type="checkbox"/>	DISFRAZARSE ■	CAR					
<input type="checkbox"/>	EMPATÍA ANIMAL	CAR					
<input type="checkbox"/>	ENGAÑAR ■	CAR					
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRIO ■	DES*					
<input type="checkbox"/>	ESCAPISMO ■	DES*					
<input type="checkbox"/>	ESCONDERSE ■	DES*					
<input type="checkbox"/>	ESCUCHAR ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	ESCUDERIÑAR ■	INT					
<input type="checkbox"/>	FALSIFICAR ■	INT					
<input type="checkbox"/>	GERMANÍA	SAB					
<input type="checkbox"/>	HURTAR	DES*					
<input type="checkbox"/>	INTERPRETAR ■ ()	CAR					
<input type="checkbox"/>	INTIMIDAR ■	CAR					
<input type="checkbox"/>	INTUIR LA DIRECCIÓN	SAB					
<input type="checkbox"/>	INUTILIZAR MECANISMO	INT					
<input type="checkbox"/>	LEER LOS LABIOS	INT					
<input type="checkbox"/>	MONTAR ■ ()	DES					
<input type="checkbox"/>	MOVERSE SIGILOSAMENTE ■	DES*					
<input type="checkbox"/>	NADAR ■	FUE**					
<input type="checkbox"/>	OFICIO ()	SAB					
<input type="checkbox"/>	PIRUETAS	DES*					
<input type="checkbox"/>	REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR					
<input type="checkbox"/>	SABER (ARCANO)	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER (ARQUITECTURA E INGENIERÍA)	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER (CONOCIMIENTO DE LOS BÁRBAROS)	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER (GEOGRAFÍA)	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER (HISTORIA)	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER (LOCAL)	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER (NATURALEZA)	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER (NOBLEZA Y REALEZA)	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER (RELIGIÓN)	INT					
<input type="checkbox"/>	SABER (TIERRAS SOMBRÍAS /ESPÍRITUS)	INT					
<input type="checkbox"/>	SALTAR ■	FUE*					
<input type="checkbox"/>	SANAR ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA ■	SAB					
<input type="checkbox"/>	TASACIÓN ■	INT					
<input type="checkbox"/>	TRATO CON ANIMALES ()	CAR					
<input type="checkbox"/>	TREPAR ■	FUE*					
<input type="checkbox"/>	USAR OBJETO MÁGICO	CAR					
<input type="checkbox"/>	USO DE CUERDAS ■	DES					
<input type="checkbox"/>							

